


# HANDBUCH

## ⚠ GESUNDHEITSWARNUNG (PHOTOSENSITIVE EPILEPSIE)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise Lichtreize, aufflackernde Lichter oder Lichtblitze) zu photosensitiven Anfällen oder Ohnmachtserscheinungen führen. Diese können durch bestimmte visuelle Muster auf einem Fernsehschirm oder beim Videospielen ausgelöst werden. Sie können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind. Konsultieren Sie Ihren Arzt, falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. BRECHEN SIE DAS SPIEL SOFORT AB und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten:

- Schwindel
- Sehstörungen
- Augen- oder Muskelzucken
- vorübergehender Bewusstseinsverlust
- Orientierungsstörungen
- unfreiwillige Bewegungen
- Krampfanfälle

SETZEN SIE DAS SPIEL NUR NACH ZUSTIMMUNG IHRES ARZTES FORT.

**VORSICHTSMASSNAHMEN**

- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum und so weit wie möglich von ihrem Fernsehgerät entfernt.
- Vermeiden Sie große Fernsehgeräte und nutzen Sie den kleinstmöglichen Bildschirm.
- Vermeiden Sie zu lange Spielzeiten an Ihrem PlayStation®3-System. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein.
- Vermeiden Sie das Spielen, wenn Sie übermüdet sind.

Spielen Sie auf keinen Fall weiter, wenn Sie folgende Symptome verspüren: Benommenheit, Übelkeit, Symptome der Reisekrankheit oder sonstige körperliche Beschwerden oder Schmerzen, zum Beispiel an Augen, Ohren, Händen, Armen oder Beinen. Wenn die Beschwerden anhalten, konsultieren Sie einen Arzt.

**HINWEIS**

Seien Sie vorsichtig, wenn Sie die Bewegungssensor-Funktion des DUALSHOCK®3 Wireless-Controllers oder PlayStation®Move benutzen. Wenn Sie die Bewegungssensor-Funktion des DUALSHOCK®3 Wireless-Controllers verwenden, beachten Sie bitte Folgendes: Wenn der Controller gegen eine Person oder einen Gegenstand stößt, kann es versehentlich zu Verletzungen bzw. Sachschäden kommen. Stellen Sie vor der Verwendung sicher, dass Sie genug Platz haben, um sich zu bewegen. Halten Sie den Controller gut fest, damit er Ihnen nicht aus der Hand rutschen kann. Wenn Sie den Wireless-Controller mit einem USB-Kabel verwenden, sorgen Sie bitte dafür, dass das Kabel keine Personen oder Gegenstände treffen kann, und ziehen Sie das Kabel während des Spiels nicht aus dem PS3™-System heraus.

**WARNUNG FÜR BESITZER VON PROJEKTIONSFERNSEHGERÄTEN:**

Verbinden Sie Ihr PS3™-System nie mit einem Projektionsfernsehgerät, ohne vorher die Bedienungsanleitung des Gerätes zu lesen, sofern es kein LCD-Gerät ist. Andernfalls könnten Sie Ihr Fernsehgerät dauerhaft schädigen.

**UMGANG MIT IHRER PS3™ DISC:**

- Biegen oder brechen Sie Ihre Disc nicht und tauchen Sie sie nicht vollständig in Flüssigkeiten.
- Setzen Sie sie niemals direktem Sonnenlicht, Heizungen oder anderen Wärmequellen aus.
- Legen Sie nach einer langen Spielzeit eine Pause ein.
- Halten Sie die Disc sauber. Greifen Sie die Disc immer an den Seiten und legen Sie sie nach der Benutzung stets in die Schutzhülle zurück. Säubern Sie die Disc mit einem weichen, trockenen, nicht faserndem Tuch mit Streichbewegungen von innen nach außen. Benutzen Sie niemals Lösungs- oder Scheuermittel.

# Inhaltsverzeichnis


SCHWARZE WEIHNACHT ........ 02
ERSTE SCHRITTE ........ 03
STEUERUNG ........ 03
DAS SPIEL ........ 04
UNSICHTBARER JÄGER ........ 06
HAUPTMENÜ ........ 14
PAUSENMENÜ ........ 16
UNSICHTBARER JÄGER ONLINE ........ 16
ONLINE-OPTIONEN ........ 21


# Schwarze Weihnacht

Es ist fast zwei Jahre her, dass Bruce Wayne nach Gotham zurückgekehrt ist. Die Verbrechensrate ist so hoch wie nie und die korrupte Polizei tut nur wenig,

um sich dem Ansturm der Gewalt entgegenzustellen. Wo andere versagen, kämpft unser Held dafür, die Ordnung zu wahren und die Verbrecher ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Doch er muss noch viel lernen. Noch weit entfernt von seinem späteren, hochkonzentrierten Selbst kämpft Batman vor allem mit seinem eigenen Temperament und besteht darauf, alles allein zu erledigen ...

Zurzeit jagt Batman einen Mann namens Roman Sionis (alias Black Mask), ein Meisterverbrecher, der in Gothams Unterwelt die Strippen zieht. Nach einem langen Tag auf der Jagd von einem Hinweis zum nächsten kehrt unser Held nach Wayne Manor zurück.

Es ist Heiligabend – und Bruce ist fest entschlossen, einen ruhigen Abend in der Gesellschaft Alfreds zu verbringen. Doch dazu wird es nicht kommen: Eine gewaltige Sturmfront zieht über Gotham auf und sie bringt weit mehr mit sich als nur schlechtes Wetter ...

# Erste Schritte

**HINWEISE:**

Die HD-Videoausgabe erfordert spezielle Kabel und HD-kompatible Anzeigegeräte, die separat erhältlich sind.Sprach-Chat erfordert ein separat erhältliches Headset. Das System ist kompatibel mit den meisten Bluetooth- und USB-Headsets. Das PlayStation®3-System unterliegt einigen Beschränkungen.

## PlayStation®3-System

**EIN SPIEL STARTEN:** Lies bitte vor dem Gebrauch die Bedienungsanleitung, die im Lieferumfang des PlayStation®3-Systems enthalten ist. Sie enthält wichtige Informationen zum Anschluss und zur Benutzung des Systems sowie wichtige Sicherheitshinweise.

Stelle sicher, dass der MAIN POWER-Schalter (an der Rückseite des Systems) eingeschaltet ist. Füge die Disc von Batman™: Arkham Origins mit der bedruckten Seite nach oben in den Disc-Einschub ein. Wähle das Symbol für den Softwaretitel unter [Spiel] im Systemmenü des PS3™-Systems und drücke dann ⊗ Weitere Informationen zur Verwendung der Software sind in diesem Handbuch enthalten.

**EIN SPIEL BEENDEN:** Halte während des Spiels die PS-Taste auf dem Wireless-Controller mindestens zwei Sekunden lang gedrückt. Wähle dann im angezeigten Menü „Spiel verlassen".

Drücke zum Entnehmen der Disc auf die Auswurf-Taste, nachdem du das Spiel beendet hast.

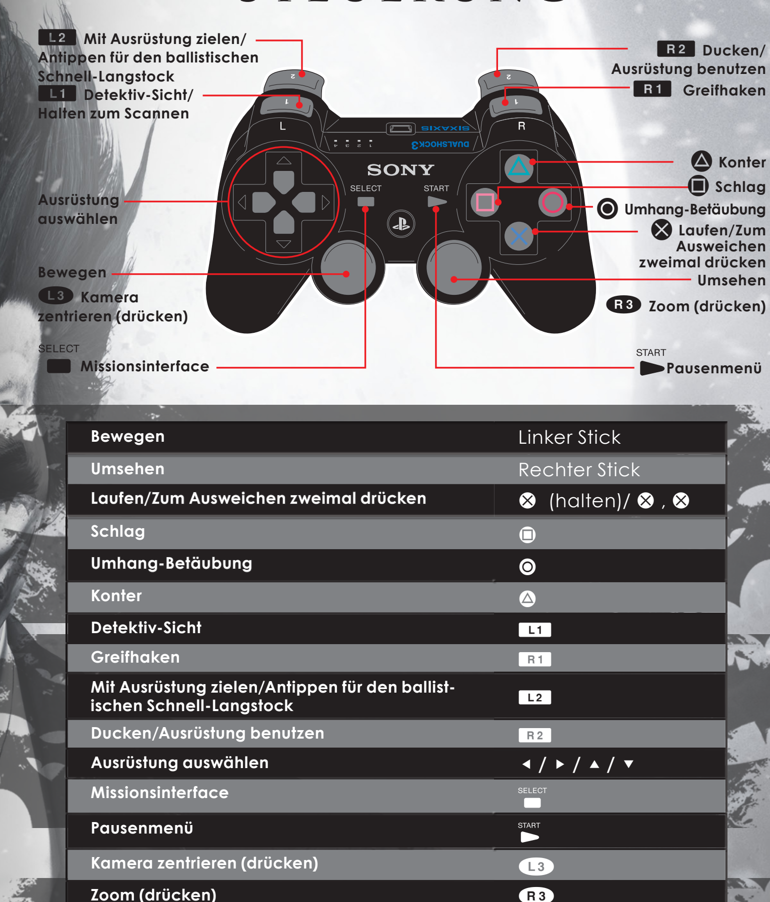
**TIPP**

**TROPHÄEN:** Durch das Erreichen spielspezifischer Leistungen kannst du Trophäen erhalten, vergleichen und teilen. Für den Zugriff auf Trophäen wird ein PlayStation®Network-Konto benötigt.

## Gespeicherte Daten im PS3™-Format

Gespeicherte Daten im PS3™-Format werden auf der Festplatte des Systems gespeichert. Die Daten werden bei [Spiel] unter „Spieldaten-Dienstprogramm" angezeigt.

# Steuerung

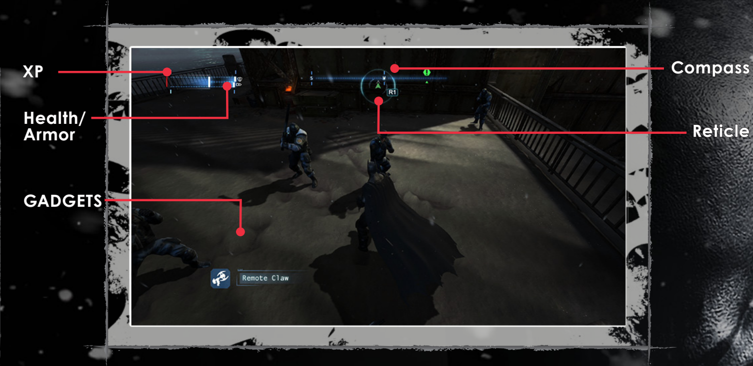



| | |
|---|---|
| Bewegen | Linker Stick |
| Umsehen | Rechter Stick |
| Laufen/Zum Ausweichen zweimal drücken | ⊗ (halten)/ ⊗ , ⊗ |
| Schlag | ⊡ |
| Umhang-Betäubung | ◎ |
| Konter | △ |
| Detektiv-Sicht | L1 |
| Greifhaken | R1 |
| Mit Ausrüstung zielen/Antippen für den ballistischen Schnell-Langstock | L2 |
| Ducken/Ausrüstung benutzen | R2 |
| Ausrüstung auswählen | ◄ / ► / ▲ / ▼ |
| Missionsinterface | SELECT |
| Pausenmenü | START |
| Kamera zentrieren (drücken) | L3 |
| Zoom (drücken) | R3 |

# Das Spiel

**ANMERKUNG:** Der Wireless-Controller muss auf Anschluss 1 eingestellt sein, um Batman: Arkham Origins spielen zu können.

## Spielbildschirm




**1. EP:** Der grüne Balken in der linken oberen Bildschirmecke zeigt Batmans aktuelle Erfahrungsstufe (EP) an. Batman erhält Erfahrungspunkte für das Besiegen von Kriminellen. Sobald der grüne Balken aufgefüllt ist, kann er bei WayneTech eine Aufrüstung erwerben.

**2. GESUNDHEIT/RÜSTUNG:** Der blaue Balken unterhalb der EP-Anzeige zeigt Batmans Gesundheit an. Kaufe Verbesserungen im WayneTech-Menü, um die Panzerung des Batsuit zu verbessern. Das macht ihn widerstandsfähiger gegenüber Schusswaffen und Nahkampfangriffen.

**3. KOMPASS:** Oben am Bildschirm findest du den Kompass, auf dem dir Wegpunkte angezeigt werden. Diese geben die Richtung an, in die sich Batman bewegen muss, um das aktuelle Ziel zu finden.

**4. AUSRÜSTUNG:** Batmans Arsenal an Ausrüstungsgegenständen wird in der linken unteren Bildschirmecke angezeigt. Schreite im Story-Modus fort, um weitere Ausrüstung freizuschalten.

**5. FADENKREUZ:** Das Fadenkreuz erscheint immer dann, wenn sich in der Nähe ein Vorsprung befindet, zu dem Batman sich mit dem Greifhaken hinziehen kann, oder beim Zielen mit einem Ausrüstungsgegenstand.

## Kampf



Batman muss seine gesamten Kampfkünste und scharfen Instinkte aufbieten, um seine Feinde auszuschalten und die Nacht zu überleben. Drücke ■ für einen Angriff.

### Angriffe kontern

Kurz bevor ein Gegner Batman angreift, erscheint über seinem Kopf ein Blitzsymbol. Drücke ▲ , bevor das Symbol verschwindet, um den Angriff zu kontern.

### Betäuben

Drücke ●, um einen Gegner zu betäuben. Während der anschließenden Verwirrung des Gegners kann Batman einen Niederschlag oder einen Angriff aus der Luft ausführen oder auch schnell mit dem Greifhaken entkommen. Einige Gegner müssen sogar betäubt werden, bevor sie angegriffen werden können.

### Ausweichen

Batman kann über Gegner hinwegspringen oder ihnen ausweichen. Bewege dazu den linken Stick und drücke schnell ✖ ✖.


BATMAN: ARKHAM ORIGINS

# Schnell-Ausrüstung

| | |
|---|---|
| Schnell-Batarang | L2 (antippen) |
| Schnell-Batclaw | L2 + △ |
| Schnell-Explosivgel | L2 + □ |
| Schnell-Erschütterungszünder | L2 + ○ |
| Schnell-Klebergranate | R2 R2 |

## Combos

Verbinde Schläge, Konter, Ausrüstungseinsatz, Betäubungen und Ausweichbewegungen, ohne einen Schlag einzustecken oder die Schlagfolge zu unterbrechen, und führe so Combos aus. Combos multiplizieren die Menge an EP, die Batman für einen Kampf erhält. Der aktuelle Multiplikator wird unter Batmans Gesundheitsbalken angezeigt. Sobald Batman getroffen wird oder vor dem nächsten Schlag zu lange zögert, wird der Multiplikator zurückgesetzt.

## Detektiv-Sicht



Drücke L1 , um jederzeit die Detektiv-Sicht zu aktivieren. Die Detektiv-Sicht erlaubt es Batman, sich seine Umgebung in einer alternativen Ansicht anzusehen. Dies ermöglicht ihm das Erkennen von Feinden, Verstecken und strukturellen Schwächen in der Umgebung.

Verstecke wie etwa Wasserspeier und Gitter sowie weitere interessante Objekte wie Sicherheitskameras und Türen werden dabei orange hervorgehoben. Gegner mit Waffen erscheinen ebenfalls orange, während unbewaffnete Gegner blau markiert werden. Strukturschwache Wände, die Batman durchbrechen oder zerstören kann, werden durchscheinend angezeigt und mit einem „Explosiv"-Symbol markiert.

In der Detektiv-Sicht erhält Batman zudem taktische Informationen über Gegner und Objekte, wie zum Beispiel über die Waffenart eines Gegners oder die genaue Funktion einer Steuerkonsole.

## Scannen

Wenn du in bestimmten Situationen L1 gedrückt hältst, kann Batman die Umgebung nach Hinweisen scannen. Verwende dies zur Beweisanalyse oder markiere außer Reichweite befindliche Enigma-Datenpakete, um sie später einzusammeln.

## Tatorte

Überall in Gotham verteilt befinden sich abgesperrte Tatorte des GCPD, das in verschiedenen merkwürdigen Todesfällen ermittelt. Batman kann diese Fälle lösen, indem er die Umgebung nach Hinweisen durchsucht. Wenn du ⊗ gedrückt hältst, kannst du dir dann eine Rekonstruktion des Geschehens ansehen. Mit L2 spulst du vor und mit R2 zurück, sodass du die Rekonstruktion nach Belieben nach wichtigen Hinweisen für den jeweiligen Fall durchforsten kannst.





BATMAN: ARKHAM ORIGINS

# Unsichtbarer Jäger

Während seiner Abwesenheit aus Gotham hat Batman hart trainiert, um ein Experte darin zu werden, aus den Schatten zuzuschlagen und seine Gegner in Angst und Schrecken zu versetzen. Heute Nacht werden diese Techniken und Werkzeuge auf die Probe gestellt.

## Aussichtspunkte

Die Wasserspeier, die über Gotham Wache halten, sind ideale Orte für Batman, um sich einer Entdeckung zu entziehen und die Gegner auszuspähen. In Verbindung mit der Detektiv-Sicht bieten Aussichtspunkte eine ideale Möglichkeit, einen strategischen Plan zu entwickeln, wie Gegner ausgeschaltet werden können.







**ACHTUNG:** Einige Feinde sind mit Wärmebildgeräten ausgestattet, mit denen sie Batmans Position auf einem der Aussichtspunkte aufspüren können.

## Eckendeckung/ Eckendeckung-Ausschalten

Solange sich Batman hinter einer Ecke versteckt, kann er alle sich nähernden, unachtsamen Gegner ausschalten, sobald sie nahe genug herangekommen sind. Drücke in der Hocke ⊗, um in Deckung zu gehen, und führe mit △ ein Ausschaltmanöver gegen ein in Reichweite befindliches Ziel aus.



## Geräuschloses Ausschalten

Um einen Gegner auszuschalten, ohne die Aufmerksamkeit weiterer Gegner zu erregen, halte R2 gedrückt, um dich zu ducken und dich dann an das Ziel heranzuschleichen. Schalte den Gegner mit △ aus, sobald du dich in Reichweite befindest.



## K.O.-Schmetterangriff

Während eines geräuschlosen Ausschaltens kannst du den Gegner auch mit ▢ sofort bewusstlos schlagen.

Dies erzeugt jedoch Lärm und macht Gegner in der Nähe auf dich aufmerksam.

## Doppelausschalten

Schleiche dich geräuschlos hinter zwei nichtsahnende Gegner, um mit △ einen Angriff auszuführen, der beide Feinde gleichzeitig bewusstlos schlägt.

## Umgekehrtes Ausschalten

Während Batman auf einem Wasserspeier kauert und ein Gegner unter ihm vorbeiläuft, kannst du ihn mit △ aus dem Hinterhalt angreifen. Denk daran: Dies erzeugt Lärm und macht Gegner in der Nähe auf dich aufmerksam. Sei also jederzeit bereit dazu, auf der Stelle zu verschwinden!




## Gitter-Ausschalten

Während Batman sich unter einem Bodengitter versteckt und ein nichtsahnender Gegner vorüberläuft, kannst du mit △ hervorspringen und ihn bewusstlos schlagen. Dies erzeugt jedoch Lärm und lenkt die Aufmerksamkeit anderer Gegner auf das Gitter.



## Vorsprung-Ausschalten

Während du von einem Vorsprung hängst, kannst du mit △ einen Gegner über dir greifen und herunterziehen, um ihn dann auszuschalten. Dies erzeugt Lärm und macht Gegner in der Nähe auf dich aufmerksam.

## Hängendes Ausschalten

Während Batman sich auf einem Vorsprung direkt über einem Gegner befindet, kann er sich am Vorsprung herablassen und den Gegner mit seinen Beinen bewusstlos würgen.

## Fenster-/Wand-Ausschalten

Wenn sich Batman hinter einem Fenster oder einer schwachen Wand befindet, kann er hindurchbrechen und einen Gegner auf der anderen Seite bewusstlos schlagen. Dies verursacht viel Lärm und macht Gegner in der Nähe aufmerksam.




**TIPP:** Nur das hängende Ausschalten, das geräuschlose Ausschalten und das Eckendeckung-Ausschalten sind geräuschlose Angriffe. Wenn du eines der anderen Ausschaltmanöver ausführst, solltest du dazu bereit sein, schnell zu verschwinden.

## Fortbewegung

Verwende den linken Stick, um Batman durch die Umgebung zu steuern. Wenn du währenddessen ✕ gedrückt hältst, rennt Batman. Beim Rennen springt und klettert Batman automatisch über Hindernisse.




## Gleiten

Batmans Cape wurde speziell dafür entwickelt, es ihm zu ermöglichen, über lange Strecken durch die Luft zu gleiten. Halte ✕ gedrückt, während sich Batman in der Luft befindet, um Batmans Cape einzusetzen, und verwende den linken Stick, um ihn beim Gleiten zu steuern.



# Sturzflug

Halte R2 gedrückt, während du gleitest, damit Batman steil nach unten abtaucht und ziehe wieder hoch, um einen Schub an Geschwindigkeit und Höhe zu erreichen. Verwende diesen Trick, um über größere Strecken zu gleiten oder unachtsame Gegner brutal umzureißen.



# Greifhaken

Batmans Greifhaken ist ein wichtiges Hilfsmittel zur schnellen Fortbewegung. Tippe einfach R1 an und Batman wird sofort seinen Greifhaken verwenden und sich zum nächsten Vorsprung hochziehen. Drücke bei der Benutzung des Greifhakens jederzeit ◎, um den Haken zu lösen. In Verbindung mit Sturzflügen und Gleiten kann Batman so weite Distanzen zurücklegen, ohne je den Boden zu berühren.



# Rutschen

Drücke beim Rennen R2, um Batman rutschen zu lassen. Das Rutschen kann zum Passieren niedriger Lücken, zur augenblicklichen Entfernung von Lüftungsabdeckungen oder zur Einleitung eines Angriffs verwendet werden.



# Sprungangriff

Während sich Batman über einem Gegner befindet, kann er einen Sprungangriff ausführen, falls über dessen Kopf ein Fledermaussymbol erscheint. Drücke ▣, wenn das Symbol erscheint, um dich auf einen Gegner fallenzulassen.





BATMAN: ARKHAM ORIGINS

## Gleittritt

Wenn Batman gleitet oder auf einem hohen Aussichtspunkt kauert, kann er jeden Gegner in Reichweite mit einem Gleittritt angreifen. Drücke □, wenn das Fledermaussymbol über dem Kopf eines Gegners erscheint und Batman gleitet automatisch nach unten und greift an.



## Ausrüstung




Batman ist für sein technologisches Arsenal zur Verbrechensbekämpfung berühmt. Der geschickte Einsatz von Batmans Ausrüstung ist entscheidend, um die Nacht zu überleben. Zu Beginn des Abends steht ihm nur wenig Ausrüstung zur Verfügung. Er kann jedoch weitere erhalten, indem er bestimmte Gegner besiegt, Nebenmissionen absolviert oder bei WayneTech Verbesserungen kauft. Ausrüstung lässt sich mit ◄/ ►/ ▲/ ▼ auswählen.

## Batarang



Batmans charakteristische Waffe dient zum Betäuben von Gegnern oder Treffen von Objekten, die außerhalb der direkten Reichweite liegen. Halte zum Zielen L2 gedrückt und wirf den Batarang mit R2 . Alternativ kannst du L2 antippen, um den Batarang schnell zu werfen. Es können bis zu drei Batarangs hintereinander geworfen werden.

## Ferngesteuerter Batarang




Der ferngesteuerte Batarang ist nützlich, um damit Schalter und Objekte zu treffen, die Batman nicht selbst erreichen kann. Batman kann Geschwindigkeit und Flugrichtung dieses Batarangs steuern. Er kann auch mit einer Verbesserung dazu verwendet werden, mit einem vorprogrammierten Batarang eine Schleife zu fliegen und einen Gegner von hinten anzugreifen.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

| | |
|---|---|
| Waagerecht stabilisieren | R1 |
| Abbremsen | L2 |
| Beschleunigen | R2 |
| Kehrtwende | L2 + R2 |

## Batclaw



Die Batclaw wird hauptsächlich dazu verwendet, mit Objekten außerhalb der direkten Reichweite zu interagieren und diese zu Batman heranzuziehen. Halte zum Zielen L2 gedrückt und feuere die Batclaw mit R2 ab. Die Batclaw kann verbessert werden, um Gegner mit Schusswaffen entwaffnen zu können.

## Explosivgel




Batmans Explosivgel wird dazu verwendet, Gegner zeitweilig außer Gefecht zu setzen oder strukturschwache Mauern zu durchbrechen. Halte zum Zielen L2 gedrückt, und platziere eine Ladung Explosivgel mit R2. Halte L2 gedrückt und drücke R1, um das Gel zu sprengen. Vor der Explosion können bis zu drei Ladungen platziert werden.

## Kryptographischer Sequenzer

Der kryptographische Sequenzer ist sehr nützlich, wenn Batman eine sichere Funkfrequenz entschlüsseln, sich in eine Sicherheitskonsole hacken oder eine elektronische Türverriegelung knacken muss. Halte zum Zielen L2 gedrückt und setze das Werkzeug ein, indem du R2 drückst. Verwende dann linken und rechten Stick, um mit dem Gerät zu interagieren.




## Rauchbombe

Rauchbomben füllen das Gebiet mit einem desorientierenden Rauch. Dieser Rauch kann zur Verteidigung eingesetzt werden und Batman unter Beschuss die Flucht ermöglichen. Er kann aber auch offensiv benutzt werden, um Gegner zu verwirren. Halte zum Zielen L2 gedrückt und wirf die Rauchbombe, indem du R2 drückst. Alternativ kannst du R1 drücken, um die Bombe vor Batmans Füßen abzuwerfen.





BATMAN: ARKHAM ORIGINS

## Fernlenkkralle

Mit der Fernlenkkralle kannst du dir praktische Drahtseile zum Überqueren erschaffen. Halte L2 gedrückt und drücke R2, um automatisch ein Drahtzeil zwischen zwei Ankerpunkten zu spannen, oder drücke R1, um beide Ziele manuell auszuwählen. Die Fernlenkkralle kann ebenso dazu benutzt werden, zwei Gegner aneinander festzubinden oder ein Objekt auf einen Gegner zu schleudern.

Die Fernlenkkralle kann verbessert werden, um es Batman zu ermöglichen, Ausschaltmanöver durchzuführen, während er sich an oder auf dem Drahtseil befindet. Mit einer weiteren Verbesserung kann Batman Gegner mit dem Drahtseil von einem Aussichtspunkt baumeln lassen. Die Kapazität für die Drahtseile ist beschränkt, doch auch sie kann durch Verbesserungen erhöht werden.

## Erschütterungszünder

Mit diesem Gerät lassen sich Gegner vorübergehend verwirren. Drücke L2 und ◎, um die Schnellfunktion des Erschütterungszünders einzusetzen. Nach einer kurzen Pause explodiert der Zünder und betäubt jeden, der sich innerhalb des Wirkungsradius befindet.

Dieses Gerät kann verbessert werden, um die Betäubungsdauer und den Wirkungsradius zu erhöhen.

## Klebergranate

Mit diesem Gerät lässt sich ein einzelner Gegner fixieren. Zusätzlich kann die Klebergranate aufgrund ihrer einzigartigen chemischen Beschaffenheit für kurze Zeit eine Art Floß bilden, um Wasserläufe zu überqueren. Halte zum Zielen L2 gedrückt und drücke R2, um die Granate zu werfen.

## Unterbrecher

Mit dem Unterbrecher können Minen aus der Ferne entschärft, Funksignale unterbrochen oder Waffenkisten verschlossen werden. Halte L2 gedrückt und halte dann R2 gedrückt, um das anvisierte Gerät zu unterbrechen. Der Unterbrecher kann bis zu zweimal verwendet werden, bevor er aufgeladen werden muss.

Dieses Gerät kann verbessert werden, um Minen oder Lautsprecheranlagen in Jäger-Räumen zu deaktivieren.

## Schockhandschuhe

Die Schockhandschuhe können dazu benutzt werden, Elektrizität auf ausgeschaltete Generatoren oder andere Geräte zu übertragen und damit Zugang zu neuen Gebieten zu erhalten. Halte ⊗ gedrückt, um ein Gerät unter Strom zu setzen, wenn der entsprechende Hinweis erscheint. Die Schockhandschuhe können zudem dazu verwendet werden, Gegnern einen nicht-tödlichen Stromschlag zu verpassen. Wenn im Kampf der entsprechende Hinweis erscheint, drücke L3 + R3, um die Handschuhe zu aktivieren und drücke ▣, um einem Gegner einen elektrischen Schlag zu verpassen.



## Batcomputer

Drücke zu einem beliebigen Zeitpunkt SELECT, um auf den Batcomputer zuzugreifen. Dort kann Batman Wegpunkte setzen, sich die Akten der Charaktere ansehen oder auf WayneTech zugreifen, um Verbesserungen für Ausrüstung und Fähigkeiten zu erwerben. Drücke L1 / R1, um zwischen den fünf Hauptfunktionen des Batcomputers zu wechseln.




BATMAN: ARKHAM ORIGINS

# Kartensystem

Ausgereifte Satellitentechnologie gestattet Batman den Zugriff auf den gesamten Stadtplan Gothams. Batman kann damit die Wegpunkte seiner derzeitigen Missionsziele oder von Nebenmissionen sehen oder eigene Wegpunkte setzen.

Wähle ein Gebiet auf der Karte aus und drücke △, um einen eigenen Wegpunkt zu setzen. Über Batmans Kompass erscheint eine weiße Markierung, um ihm den Weg zu leiten, und in den Wolken über Gotham erscheint über dem Standort des eigenen Wegpunkts das Batsignal.

# Gesucht!

Hier kann Batman auf die neuesten Informationen zu optionalen Missionen in ganz Gotham zugreifen. Hinter diesen Missionen steckt stets der Kopf einer kriminellen Organisation, den Batman aufspüren muss.

Jede „Gesucht!"-Akte enthält eine Karte mit allen bekannten Zielen, die Batman bisher entdeckt hat. Wenn du eins dieser Ziele auswählst, kannst du es zu deinem aktuellen Ziel machen, indem du △ drückst und dadurch einen Wegpunkt dorthin setzt.

# Dark-Knight-System




Stets bestrebt, sich selbst zu verbessern, hat Batman ein Selbstbewertungsprogramm erstellt, dass seine Leistung in vier Bereichen analysiert. Schließe diese Herausforderungen ab, um verschiedene Verbesserungen bei WayneTech freizuschalten. Schließe alle Herausforderungen ab, um einen neuen Anzug für den Story- und Herausforderungsmodus freizuschalten.

# WayneTech

Über das WayneTech-Interface kann Batman die im Kampf erworbenen EP ausgeben, um damit neue Fähigkeiten oder Verbesserungen für seine Ausrüstung zu erwerben. Jeder volle EP-Balken gestattet Batman den Kauf eines Gegenstands bei WayneTech.

Die bei WayneTech verfügbaren Gegenstände werden nach und nach durch das Abschließen von Herausforderungen im Dark-Knight-System, das Entdecken neuer Ausrüstung oder das Fortschreiten im Spiel freigeschaltet.




# Datenbank

In der Datenbank bewahrt Batman seine persönlichen Notizen zu Verbrechen, Verbrechern und seinen Ermittlungen auf. Greife auf die Datenbank zu, um mehr über die Welt Gothams zu erfahren.

## Hauptmenü




## Neues Spiel/Story fortsetzen

Starte ein neues Abenteuer bei Batman: Arkham Origins, oder setze die Story vom letzten Speicherpunkt aus fort.

**ACHTUNG:** Batman: Arkham Origins speichert deinen Fortschritt an bestimmten Speicherpunkten automatisch. Schalte das System nicht ab und wirf die Disc nicht aus, solange das Speichersymbol angezeigt wird.

## Statistiken

Sieh dir verschiedene Spielstatistiken an und verfolge deinen Gesamtfortschritt im Spiel.

## Herausforderungsmodus

Nimm einige der von Batman entwickelten Herausforderungen an, um sein Können zu testen. Weitere Herausforderungen werden durch das Fortschreiten im Spiel freigeschaltet.

RANG-HERAUSFORDERUNGEN: Nimm Batmans Herausforderungen ohne Modifikatoren an. Vergleiche deine Fähigkeiten in der Online-Bestenliste mit deinen Freunden und dem Rest der Welt.

**BENUTZERDEFINIERTE HERAUSFORDERUNGEN:** Wähle eine Karte und füge anschließend mehrere Modifikatoren hinzu, um eine einzigartige Herausforderung zu erstellen.

**KAMPAGNEN:** Kämpfe dich durch eine Reihe von Herausforderungen und überlege genau, auf welcher Karte du welche Modifikatoren einsetzt. Die einzige Anforderung dabei ist, dass du am Ende der Kampagne alle Modifikatoren verwendet haben musst.

**KAMPFTRAINING:** Nimm an einer Reihe von Kampfübungen teil, um Kampftechniken für Fortgeschrittene zu erlernen.

## Story-Zusammenfassung

Sieh dir deinen Fortschritt in der Story bis zum derzeitigen Speicherpunkt an.

## Charaktertrophäen

Sieh dir 3D-Charaktermodelle an, die du durch das Fortschreiten im Spiel freigeschaltet hast.

## Optionen

Ändere die Spieleinstellungen und passe die Steuerung an. Im Abschnitt „Spieloptionen" des Handbuchs findest du weitere Einzelheiten.

## Neues Spiel Plus

Gegner erscheinen in unterschiedlichen Konstellationen und der allgemeine Schwierigkeitsgrad ist höher. Du musst die Haupt-Story mindestens einmal im Schwierigkeitsgrad Normal oder Schwer abgeschlossen haben, damit diese Option freigeschaltet wird.

## Ich bin die Nacht

NUR FÜR DIE HÄRTESTEN DER HARTEN. Beginne ein neues Spiel — diesmal ist DER TOD JEDOCH VON DAUER. Du musst die Haupt-Story im Neuen Spiel Plus abgeschlossen haben, damit diese Option freigeschaltet wird. Bist du bereit für diese Herausforderung?

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

## Entwürfe

Sieh dir Umgebungs- und Charakterentwürfe an. Diese werden freigeschaltet, indem du im Spiel fortschreitest.

## WBID

Die Warner Bros. (WB) ID bietet einen schnellen und personalisierten Zugriff auf WB-Webseiten und Anwendungen. Damit bekommst du schneller, was du willst und musst dich nicht mühsam einzeln anmelden.

Melde dich bei WBID mit einer bestätigten E-Mail-Adresse an, um exklusive Inhalte im Spiel freizuschalten!

Weitere Informationen zur WBID findest du unter http://wbid.warnerbros.com/

## Online

Wähle diese Option aus, um Batman: Arkham Origins Online zu starten. Im Abschnitt „Unsichtbarer Jäger Online" findest du weitere Einzelheiten.

## Ingame-Store

Finde und kaufe herunterladbare Inhalte im Ingame-Store von Batman: Arkham Origins.

## Abspann

Sieh dir die Liste der Personen an, die an Batman: Arkham Origins mitgewirkt haben.

## Spieloptionen




**ANSICHT UMKEHREN:** Auswählen, um die Steuerung umzukehren, die die Kamera nach oben und unten schwenkt.

**ROTATION UMKEHREN:** Auswählen, um die Steuerung umzukehren, die die Kamera nach links und rechts schwenkt.

**FLUGSTEUERUNG UMKEHREN:** Kehrt Batmans Gleitsteuerung um.

**BATARANG-FLUGSTEUERUNG UMKEHREN:** Kehrt die Steuerung des ferngesteuerten Batarang um.

**KAMERAASSISTENT:** Auswählen, wenn du den Kameraassistenten verwenden möchtest.

**HINWEISE:** Hinweise im Spiel ein- oder ausschalten.

**VIBRATION:** Controllervibration ein- oder ausschalten.

**BEWEGUNGSSENSOR-FUNKTION ZUM GLEITEN:** Bewegungssensor zum Gleiten ein- oder ausschalten.

**HELLIGKEIT:** Anpassen der Helligkeit im Spiel.

## Audio-Optionen

**WAHL DER SOUNDWIEDERGABE:** Optimiere den Sound für Kopfhörer, Fernseher, Stereo- oder Heimkino-Anlagen.

**UNTERTITEL:** Untertitel im Spiel ein- oder ausschalten.

**EFFEKTLAUTSTÄRKE:** Passe die Lautstärke der Soundeffekte an.

**MUSIKLAUTSTÄRKE:** Passe die Lautstärke der Musik von Batman: Arkham Origins an.

**DIALOGLAUTSTÄRKE:** Passe die Lautstärke aller Dialoge im Spiel an.

## Pausenmenü




Du kannst jederzeit das Pausenmenü aufrufen, indem du START drückst.

### Fortsetzen

Setze das derzeit gespielte Spiel fort.

### Spieloptionen

Ändere die Einstellungen für das Spiel und die Helligkeit.

### Audio-Optionen

Ändere die Einstellungen für Lautstärke und Untertitel.

### Steuerung

Sieh dir die grundlegende Spielsteuerung an.

### Neu starten

Setze das Spiel beim letzten Speicherpunkt fort.

### Verlassen

Verlasse das Spiel und kehre zum Hauptmenü zurück. Jeglicher nicht gespeicherter Fortschritt geht verloren.

## Unsichtbarer Jäger Online

ZUM ERSTEN MAL IN EINEM SPIEL DER ARKHAM-REIHE ermöglicht es dir Batman: Arkham Origins, in einem Online-Modus gegen andere Spieler anzutreten. Begib dich in die Rollen von Batman, Robin, Elitekämpfern, Joker oder Bane. Diesmal stehen Batman und Robin noch stärkeren Gegnern gegenüber. Elitekämpfer sind nicht einfach irgendwelche Straßenschläger – sie sind taffe, intelligente und skrupellose Profis, die bis an die Zähne mit allerhand Spezialausrüstung bewaffnet sind.

Die Elitekämpfer versuchen, die jeweils andere Gang fertigzumachen, während sie sich zugleich Batman und Robin vom Hals halten müssen. Die Helden versuchen, die Schläger durch eine Reihe von Ausschaltmanövern ausreichend einzuschüchtern, ohne dabei erwischt zu werden. Joker und Bane wollen sich diese Prügelei nicht entgehen lassen und der erste Spieler, der sie hereinlässt, darf ihre Zerstörungswut nach Lust und Laune ausleben.


BATMAN: ARKHAM ORIGINS

# Ein Multiplayerspiel finden

## Einem Spiel beitreten (Schnelles Spiel):

Wähle diese Option, um ein Spiel zu finden, oder eröffne eine neue Lobby, wenn kein Spiel gefunden werden kann.




## Ein privates Spiel erstellen (Privates Spiel erstellen)

Erstelle eine eigene Multiplayer-Lobby, zu der nur Freunde eingeladen werden können. Du kannst eine Karte auswählen und den automatischen Kartenwechsel an- oder ausstellen.




# HUD




## 1. Waffen & Munition

Zeigt deine aktuell ausgewählte Waffe und deine verbleibende Munition und Splittergranaten an.

## 2. Ausrüstung

Zeigt deine aktuell verfügbaren Fähigkeiten und Wiederaufladezeiten an.

## 3. Kontrollpunkt-Marker

Zeigt die Richtung und Entfernung der aktiven Kontrollpunkte an.

## 4. Einschüchterungsanzeige

Zeigt an, wie nah Batman und Robin dem Sieg sind.

## 5. Munitionskisten-Marker

Zeigt die Richtung und Entfernung zur nächsten Munitionskiste an.

## 6. Runden-Timer

Zeigt die verbleibende Zeit an.

## 7. Elite-Team-Symbole

Zeigt an, wie viele Spieler in jedem Team noch leben und wie viel Verstärkung ihnen noch bleibt.

## 8. Nachrufe

Zeigt erfolgreiche Elite-Kills und Ausschaltmanöver der Helden an.

## 9. Sprintausdauer-Balken

Zeigt an, wie lange du noch sprinten kannst.

## 10. Granatenwarnung

Warnt dich vor gefährlichen gegnerischen Splittergranaten.

## 11. Schadensrichtungsanzeige

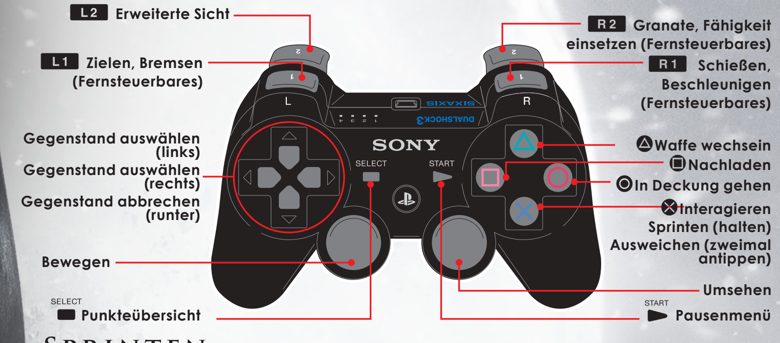
Zeigt an, aus welcher Richtung du beschossen wirst.

## 12. Superschurken-Eingangstür

Zeigt dir die Richtung und Entfernung zum Eingangspunkt der spielbaren Superschurken an.

# Das Spiel als Elitekämpfer

Elitekämpfer verwenden eine etwas andere Taktik und werden daher anders gesteuert als Batman. Die Steuerung für Batman findest du im Abschnitt „Steuerung" dieses Handbuchs.




## Sprinten

Drücke oder halte ✕ gedrückt, um über eine kurze Distanz zu sprinten. Lasse ✕ los, um deinen Sprint zu beenden. Die Sprintanzeige füllt sich langsam wieder auf.

## Deckung

Drücke ○, um in Deckung zu gehen. Mit L1 beugst du dich vor oder duckst dich wieder und mit R1 kannst du aus der Deckung heraus schießen. Du kannst in Deckung sprinten, indem du sprintest und dann ○ drückst.



## Erweiterte Sicht

Drücke L2, um die erweiterte Sicht anzuschalten. Mit ihrer Hilfe kannst du Helden und gegnerische Gangmitglieder besser sehen.

Achtung: Wenn du die erweiterte Sicht längere Zeit benutzt, muss sie sich erst wieder voll aufladen, bevor du sie wieder einsetzen kannst.



## Fähigkeiten von Jokers Gang

**1. Doppelbewaffnung** ermöglicht es dir, zwei Nagelpistolen gleichzeitig auszurüsten und abzufeuern – für das bisschen extra an Feuerkraft.

**2. Überraschung, du bist tot!** ermöglicht es dir, ein Sprengpaket von Joker höchstpersönlich an deine geliebten Gegner zu übergeben. Welchen Effekt es auf den Gegner hat? Das ist eine Überraschung ... nur keine besonders schöne.

**3. Ferngesteuertes Luftschiff** lässt dich ein ferngesteuertes, explosives Luftschiff steuern. Das Luftschiff explodiert, wenn du ⊗ antippst, wenn es zu viel Schaden erleidet oder wenn es einen Gegner oder irgendetwas anderes auf der Karte berührt.

## Fähigkeiten von Banes Gang

**1. Ultraschallimpuls** sendet eine Schallschockwelle aus, die alle gegnerischen Spieler innerhalb ihres Radius kurzzeitig betäubt.

**2. Drohne** lässt dich eine ferngesteuerte Drohne steuern. Du kannst die Drohne über die Karte steuern, um deine Gegner anzugreifen. Sie wird sich jedoch nach einiger Zeit selbst zerstören, vorausgesetzt, sie ist nicht zuvor durch feindlichen Beschuss zerstört worden.

**3.** Der **Taktische Bolzen** haftet an jeder Oberfläche und funktioniert wie eine Mine, die explodiert, sobald sich ein gegnerischer Spieler nähert. Alle gegnerischen Spieler im Explosionsradius werden mit Peilsendern versehen. Dadurch kannst du die Position von Gegnern selbst durch solide Wände hindurch verfolgen.

## Das Spiel als Superschurke

Wirf dich ins Gefecht als Joker, Clownfürst des Verbrechens oder als Bane, der Mann, der die Fledermaus brach.



Wirf dich ins Gefecht als Clownfürst des Verbrechens, Batmans engster Feind, der Joker. Joker ist sowohl auf kurze wie auf lange Distanz tödlich und wird wie ein Elitekämpfer gesteuert.

## Pik-Ass

Jokers Hauptwaffe ist sehr schlagkräftig und zielgenau. Sie kann Gegner mit nur einem Schuss vernichten.

## Herz-König

Jokers Zweitwaffe verschießt eine Salve an explosiven Schüssen.

## Handschocker

Jokers Nahkampfangriffe werden durch seinen lähmenden Handschocker bereichert. Mit diesem kann er Gegner direkt hinrichten.



Wirf dich ins Gefecht als Batmans meistgefürchteter Gegner – der Mann, der die Fledermaus brach, Bane. Bane ist überaus beweglich und wird wie ein Heldencharakter gesteuert.

## Bodenkracher

Banes Nahkampfangriff kann mehrere Gegner um ihn herum zu Boden werfen.

## Werfen/Schmettern

Mit Banes Pendant eines Ausschaltmanövers kann er gegnerische Elitekämpfer hochheben und werfen, oder im Falle eines Helden eine besondere Hinrichtung durchführen. Einen gegnerischen Elitekämpfer gegen andere Gegner zu werfen wird diese ebenfalls bewusstlos schlagen.

## Raketenwerfer

Bane kann ebenfalls einen Raketenwerfer ausrüsten und abfeuern.

# Anpassung

Spieler können Bewaffnungsprofile erstellen, die es ihnen ermöglichen, in der Lobby zwischen den Runden schnell andere Waffen, Fähigkeiten und Kleidung auszuwählen. Spieler dürfen einen Skin auswählen, wenn sie als Batman oder Robin spielen und auf der höchsten Gesamtstufe bis zu fünf Bewaffnungsprofile für Jokers und Banes Elitekämpfer erstellen. In den Bewaffnungsprofilen der Elitekämpfer lassen sich eine Waffe, zwei Fraktionsfähigkeiten und ein voller Satz Kleidung festlegen.



## Pinguins Schwarzmarkt

Für den Erhalt von EP im Spiel werden die Spieler zudem mit ARKHAM CREDITS belohnt. Diese können sie in Pinguins Schwarzmarkt ausgeben. ARKHAM CREDITS können ebenfalls mit Echtgeld gekauft werden.

Du kannst Cobblepot-Container in verschiedenen Größen erstehen, die eine zufällige Auswahl an rundenbeschränkten Verbrauchsgegenständen und Gang-Kleidung enthalten, die nicht gegen Fraktions-EP erhältlich sind.




# Online-Optionen

## Elite-Steuerung

Steuerung der Elitekämpfer anpassen.

## Fortschritt

Je mehr du spielst, desto mächtiger und flexibler werden deine Charaktere. Dies wird als Gesamtstufe und als Stufe je Fraktion angezeigt.

## Gesamt-EP

Die Gesamt-EP eines Benutzerprofils steigen immer an, egal welche Fraktion gespielt wird. Diese Art von EP schaltet Ausrüstung, Verbesserungen und Skins der Helden frei sowie Bewaffnungs-Slots und Verbesserungen für die erweiterte Sicht der Elitekämpfer. Die Waffenfertigkeit wird durch den Gebrauch der Waffe in Spielen durch das Ausschalten von gegnerischen Elitekämpfern, Superschurken und Helden gemessen.

## Fraktions-EP

Spieler, die als Elitekämpfer spielen, erhalten ebenfalls EP für die jeweilige Gang, der sie angehören. Dies schaltet die zuvor erwähnten Fraktionsfähigkeiten frei sowie fraktionsspezifische Kleidungsstücke, die die Loyalität des Spielers zu dem jeweiligen Superschurken demonstrieren.

## Arkham-Online-Wertung

Die Arkham-Online-Wertung eines Spielers reflektiert die Zeit und Energie, die er in den Multiplayermodus von Batman: Arkham Origins investiert hat.

Arkham-Online-Wertungen bestehen aus den für alle Fraktionen gewonnenen Stufen und einem Bonus für Prestige (Details folgen weiter unten). Ein neues Profil erhält zu Beginn eine Arkham-Online-Wertung von 1.

Wenn ein Spieler mit allen Fraktionen die höchste Stufe erreicht, erscheint im Anpassungs-Interface eine Option namens „Prestige“. Wenn ein Spieler Prestige auswählt, werden alle Fraktionen auf 1 zurückgesetzt und ein Bonus von 60 wird auf die Arkham-Online-Wertung addiert. Jeglicher Fortschritt wird zurückgesetzt; freigeschaltete Bewaffnungskonfigurationen werden jedoch gespeichert, auch wenn sie vorerst wieder gesperrt werden. Spieler, die zuvor verschiedene Bewaffungsprofile erstellt haben, werden diese also erneut nutzen können, sobald sie die notwendige Stufe erreicht haben.


BATMAN: ARKHAM ORIGINS





# ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag („Vertrag") ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen und WB Games Inc., einem nach dem Recht des Staates Washington ordnungsgemäß eingerichteten Unternehmen mit Hauptsitz in 12131 113th Avenue NE, Suite 300, Kirkland, Washington, USA („WB Games") für das interaktive Unterhaltungsprodukt einschließlich der hierin enthaltenen Software, den dazugehörigen Medien und allen anderen gedruckten Materialien (zusammengefasst das „Produkt"). Indem Sie das Produkt installieren, öffnen, spielen oder anderweitig verwenden, akzeptieren Sie die Bestimmungen dieses Vertrags. Falls Sie mit den Bestimmungen dieses Vertrags nicht einverstanden sind, sind Sie nicht berechtigt, das Produkt zu installieren, zu öffnen, zu spielen oder anderweitig zu verwenden.

## Software-Lizenz

WB Games räumt Ihnen hiermit eine nicht-exklusive, nicht übertragbare, widerrufbare, limitierte Lizenz ein, dieses Produkt einzig und allein für den persönlichen Gebrauch zu nutzen. Alle Rechte, die nicht ausdrücklich im vorliegenden Vertrag gewährt werden, bleiben WB Games vorbehalten. Dieses Produkt wird lizenziert und nicht verkauft. Durch die Lizenz werden weder Rechte am Produkt noch dessen Eigentum übertragen. Die Lizenz kann unter keinen Umständen als ein Verkauf etwaiger Rechte an diesem Produkt ausgelegt werden. Das Produkt enthält von Drittanbietern lizenzierte Schrift-Software. Diese Schrift-Software darf nur im Rahmen des Produkts verwendet werden und darf zu keinerlei Zwecken aus dem Produkt extrahiert werden. Alle Rechte, Titel und Anteile an diesem Produkt und Kopien davon – einschließlich aller Titel, Computercodes, Technologien, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schlagwörter, Orte, Konzepte, Grafiken, Musik usw. – sind Eigentum von WB Games oder seiner Lizenzgeber. Dieses Produkt ist durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten von Amerika, internationale Urheberrechtsabkommen und – konventionen sowie weitere Gesetze geschützt. Dieses Produkt enthält bestimmtes lizenziertes Material, und die Lizenzgeber von WB Games werden ihre Rechte bei einer Verletzung dieser Vereinbarung schützen.

Es ist nicht zulässig: (1) Das Produkt in Gänze auf eine Festplatte oder ein anderes Speichergerät zu kopieren. (2) Das Produkt in Gänze oder teilweise zu verbreiten, zu vermieten, zu verleasen oder unterzulizenzieren. (3) Abgeleitete Werke des Produktes zu modifizieren oder anzufertigen. (4) Das Produkt über ein Netzwerk, über Telefon oder sonstige elektronische Wege

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

zu übertragen oder die Nutzung des Produktes in einem Netzwerk, einer Mehrbenutzer-Umgebung oder Fernzugriffsumgebung zu erlauben, außer während Ihres Netzwerk-Mehrspieler- Spiels des Produktes über autorisierte Netzwerke. (5) Nicht autorisierte Level zu entwerfen oder zu verbreiten. (6) Das Produkt zurückzuentwickeln, Quellcode herzuleiten oder auf andere Weise zu versuchen, das Produkt zu rekonstruieren. Es ist auch untersagt, Quellcode, Ideen, Algorithmen, Dateiformate, Programmierungen oder interoperable Schnittstellen, die dem Produkt zugrunde liegen, herzuleiten, außer bis zu dem gesetzlich ausdrücklich gestatteten Ausmaß, entgegen gegenteiliger vertraglicher Klauseln, und nur, nachdem Sie WB Games schriftlich über Ihr Vorhaben informiert haben. (7) Das Produkt oder eine Kopie oder Adaption davon unter Verletzung jeglicher geltender Gesetze zu exportieren oder reexportieren, ohne vorher eine separate Lizenz von WB Games einzuholen, die WB Games nach eigenem freien Ermessen gewähren kann oder nicht. WB Games kann eine Gebühr für eine solche separate Lizenz erheben.

Da WB Games irreparable Schäden davontragen würde, wenn die Bestimmungen dieses Vertrages nicht ausdrücklich durchgesetzt werden, stimmen Sie zu, dass WB Games berechtigt ist, ohne Haftung, andere Sicherheiten oder Schadensnachweise bezüglich Verletzungen dieses Vertrages zusätzlich zu anderen Rechtsmitteln, die WB Games nach anwendbarem Recht zustehen können, angemessene Rechtsmittel zu ergreifen. Im Falle eines Rechtsstreites in Verbindung mit diesem Vertrag erhält die obsiegende Partei das Recht, sich von der anderen Partei alle Kosten, Anwaltshonorare und andere Kosten, die der obsiegenden Partei in dem Rechtsstreit entstanden sind, erstatten zu lassen.

## Kundensupport

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass Probleme mit Ihrem Produkt auftreten, ist es möglich, dass diese Probleme durch einige einfache Hinweise behoben werden können. Bitte wenden Sie sich an das WBIE Customer Service Department, indem Sie eine E-Mail an support@wbgames.com schreiben oder uns unter (+49) 6995086407 anrufen, bevor Sie das Produkt an Ihren Händler zurückgeben. Bitte schicken Sie keine Produkte an WBIE, ohne uns zuvor zu kontaktieren.

## Eingeschränkte Garantie

WB Games garantiert dem Endkunden, der das Produkt ursprünglich erworben hat, nach bestem Wissen und Gewissen für die Dauer von einhundertachtzig (180) Tagen ab Erwerb, dass der Datenträger, auf dem das Produkt gespeichert ist, frei von Material-und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte innerhalb dieser Garantiefrist ein Material-oder Verarbeitungsfehler auftreten, wird WB Games das Produkt nach eigener Wahl kostenlos reparieren oder umtauschen. Sollte das Produkt nicht mehr verfügbar sein, kann WB Games nach eigenem Ermessen das Produkt durch ein Produkt vergleichbaren Werts ersetzen. Der ursprüngliche Käufer hat nur ein Recht auf diese Garantieleistungen, wenn das Kaufdatum am Ort des Verkaufs registriert ist, oder der Kunde WB Games gegenüber überzeugend nachweisen kann, dass das Produkt innerhalb der letzten einhundertachtzig (180) Tage gekauft wurde.

## Um Garantieleistungen in Anspruch zu nehmen:

Informieren Sie das WBIE Customer Service über das Problem, das die Garantieleistung erfordert, indem Sie uns unter support@wbgames.com kontaktieren. Falls der WBIE-Servicetechniker das Problem am Telefon oder über das Internet per E-Mail nicht lösen kann, autorisiert er Sie gegebenenfalls, das Produkt auf Ihr eigenes Risiko (Versandkosten und Versicherung sind von Ihnen zu tragen) zusammen mit dem mit Datum versehenen Kaufbeleg oder anderweitigem Nachweis, dass das Produkt innerhalb der Gewährleistungszeit von einhundertachtzig (180) Tagen erworben wurde, an folgende Adresse einzuschicken:

Pole To Win Co.,
Ltd. Attn: Warner Bros.
Tech Support 9th Floor,
Skypark 1 8 Elliot Place
Glasgow G3 8EP
Schottland

WB Games trägt keine Verantwortung für eigenmächtig eingeschickte Produkte und behält sich das Recht vor, solche unverlangten Einsendungen an den Kunden zurückzuschicken. Die eingeschränkte Garantie gilt in folgenden Fällen nicht: (a) Der Mangel des Produkts ist durch Missbrauch, unangemessenen Gebrauch, falsche Behandlung oder Nachlässigkeit entstanden. (b) Das Produkt wurde mit Produkten verwendet, die nicht durch den geeigneten Plattformhersteller oder WB Games verkauft oder lizenziert wurden (einschließlich nicht-lizenzierter Spielerweiterungen und Kopiergeräte, Adapter und Netzteile). (c) Das Produkt wird für kommerzielle Zwecke (inkl. Vermietung) verwendet. (d) Das Produkt wurde verändert oder unbefugt manipuliert. (e) Die Seriennummer des Produkts wurde geändert, unkenntlich gemacht oder entfernt.

## Garantiebeschränkungen/ Garantieausschluss

AUSSER WIE IN DIESEM DOKUMENT AUSDRÜCKLICH GEWÄHRT UND IM UMFANG DESSEN, WAS GESETZLICH ZULÄSSIG IST, WIRD IHNEN DAS PRODUKT UNTER DIESER VEREINBARUNG „OHNE MÄNGELGEWÄHR" UND OHNE GARANTIEN JEGLICHER ART ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. IN DEM NACH DEM GELTENDEN RECHT ZULÄSSIGEN UMFANG ERSETZT DIE OBEN AUSGEFÜHRTE BESCHRÄNKTE VERTRAGLICHE GARANTIE ALLE ANDEREN GARANTIEN UND ZUSICHERUNGEN. ALLE ANDEREN AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GARANTIEN, BEDINGUNGEN ODER ANDERE FÜR DIESES PRODUKT GELTENDEN BESTIMMUNGEN, EINSCHLIESSLICH SÄMTLICHER STILLSCHWEIGENDER GARANTIEN, BEDINGUNGEN ODER SONSTIGER BESTIMMUNGEN IN BEZUG AUF ZUSTAND, UNTERBRECHUNGSFREIE NUTZUNG, MARKTGÄNGIGKEIT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND BEACHTUNG VON URHEBERRECHTEN DRITTER, AUSSER DIE IN DER OBEN AUSGEFÜHRTEN EINGESCHRÄNKTEN GARANTIE, WERDEN HIERMIT DURCH WB GAMES AUSGESCHLOSSEN. IN EINIGEN LÄNDERN IST DER AUSSCHLUSS GEWISSER STILLSCHWEIGENDER GARANTIEN, BEDINGUNGEN ODER ANDERER BESTIMMUNGEN NICHT ZULÄSSIG, DAHER FINDET DER OBIGE HAFTUNGSAUSSCHLUSS MÖGLICHERWEISE KEINE ANWENDUNG AUF SIE. DIESE GARANTIE GEWÄHRT IHNEN BESTIMMTE GESETZLICHE RECHTE; IHNEN KÖNNEN JE NACH LAND AUCH WEITERE RECHTE ZUSTEHEN. WENN SOLCHE GARANTIEN NICHT AUSGESCHLOSSEN WERDEN KÖNNEN, SIND DIE GARANTIEN, DIE FÜR DAS PRODUKT GELTEN, AUF DIE OBEN GENANNTE GEWÄHRLEISTUNGSZEIT VON 180 TAGEN BESCHRÄNKT.

## Haftungsbeschränkung

SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, HAFTET WB GAMES KEINESFALLS AUF SCHADENERSATZ AUS FOLGENDEN GRÜNDEN: (1) UNMITTELBARE SCHÄDEN; (2) KONKRETE SCHÄDEN; (3) FOLGESCHÄDEN; (4) ZIVILSTRAFEN; (5) NEBEN-UND FOLGEKOSTEN; (6) EIGENTUMSSCHÄDEN; (7) VERLUST VON FIRMENWERTEN; (8) COMPUTERVERSAGEN ODER FEHLER; (9) PERSONENSCHÄDEN (AUSSER WENN SOLCHE SCHÄDEN AUFGRUND VON FAHRLÄSSIGKEIT SEITENS WB GAMES ENTSTANDEN SIND), AUCH WENN WB GAMES AUF DIE MÖGLICHKEIT DES ENTSTEHENS SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. DIE HAFTUNG VON WB GAMES ÜBERSTEIGT NICHT DEN REELLEN PREIS, DER FÜR DIE NUTZUNGSLIZENZ DIESES PRODUKTES GEZAHLT WURDE. IN EINIGEN LÄNDERN SIND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG ODER HAFTUNGSAUSSCHLUSS FÜR BESTIMMTE SCHADENSKATEGORIEN NICHT ZULÄSSIG, DAHER FINDEN DIE OBIGE HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG BZW. DER OBIGE HAFTUNGSAUSSCHLUSS AUF SIE MÖGLICHERWEISE KEINE ANWENDUNG UND SIE KÖNNEN JE NACH LAND AUCH WEITERE RECHTE HABEN. UNTER SOLCHEN UMSTÄNDEN IST DIE HAFTUNG DURCH WB GAMES AUF DAS MAXIMAL GESETZLICH ZULÄSSIGE MASS BESCHRÄNKT. KEIN BESTANDTEIL DES VORLIEGENDEN VERTRAGS KANN ALS HAFTUNGSBEGRENZUNG ODER HAFTUNGSAUSSCHLUSS AUSGELEGT WERDEN, WENN IN DIESEM FALL EINE SOLCHE HAFTUNG NACH DEM GESETZ NICHT BEGRENZT ODER AUSGESCHLOSSEN WERDEN DARF.

## Nur für Endbenutzer

In diesem Vertrag enthaltene Beschränkungen oder Ausschlüsse von Garantien und Haftung beeinflussen oder beeinträchtigen nicht die gesetzlich zugesicherten Rechte eines Endverbrauchers, das heißt einer Person, die Güter auf anderem Wege als im Geschäftsverlauf erwirbt. Beschränkungen oder Ausschlüsse von Garantien, Rechtsmitteln oder Haftungen, die in diesem Vertrag enthalten sind, sollen auf Sie nur in dem Maße anwendbar sein, wie solche Beschränkungen und Ausschlüsse in Ihrem Rechtsgebiet gesetzlich zulässig sind.

## Allgemeines

Die Bedingungen des vorliegenden Vertrags, einschließlich der Garantiebeschränkungen/des Garantieausschlusses und der Haftungsbeschränkung, sind grundlegende Elemente des Vertrags zwischen WB Games und Ihnen. WB Games würde ohne solche Beschränkungen nicht in der Lage sein, das Produkt auf kostengünstiger Basis anzubieten. Solche Garantiebeschränkungen/Garantieausschluss und Haftungsbeschränkungen kommen Lizenzgebern und Rechtsnachfolgern von WB Games zugute. Dieser Vertrag stellt die Gesamtheit der rechtlichen Übereinkunft bezüglich der Lizenz zwischen den Parteien dar und hat Vorrang vor allen vorhergehenden Verträgen und Übereinkünften zwischen diesen Parteien und bezüglich des Vertragsgegenstands. Eine Änderung des Vertrags kann nur durch ein von beiden Parteien unterzeichnetes Schriftstück erfolgen. Sollte eine der Bestimmungen dieses Vertrags aus irgendeinem Grund rechtswidrig, ungültig oder nicht durchsetzbar sein, so gilt eine solche Bestimmung bis zum erforderlichen Maße nicht als Bestandteil dieses Vertrags. Die verbleibenden Bestimmungen dieses Vertrags werden davon nicht berührt. Sollte eine Regelung im Umfang dessen, was gesetzlich zulässig ist, rechtswidrig, ungültig oder nicht durchsetzbar sein, so ist die entsprechende Regelung in dem Maße abzuwandeln, das erforderlich ist, um sie durchsetzbar zu machen.


BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Vertragssprache ist Englisch. Wenn Sie eine Übersetzung in eine andere Sprache erhalten haben, dient diese nur zu Ihrer Information. Dieser Vertrag wird nach kalifornischem Recht ausgelegt, in dem Sinne, wie solches Recht auf in Kalifornien unter Bewohnern Kaliforniens eingegangene und zu erfüllende Verträge angewendet wird, mit Ausnahme der Bestimmungen des US-Bundesrechts. Sie stimmen zu, dass ausschließlich die in Los Angeles, Kalifornien, ansässigen Bundes-und Staatsgerichte für die relevante Rechtsprechung zuständig sind. Ungeachtet des Vorangehenden verbleibt WB Games das Recht, eine Klage gegen einen Endverbraucher am Gerichtsstand, an dem solch ein Endkunde wohnhaft ist, anzustrengen.



## Dolby Digital






## Scaleform

Autodesk®
GAMEWARE
Scaleform®

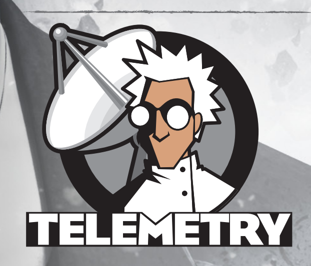


## Unreal Technology






## Telemetry








BATMAN: ARKHAM ORIGINS